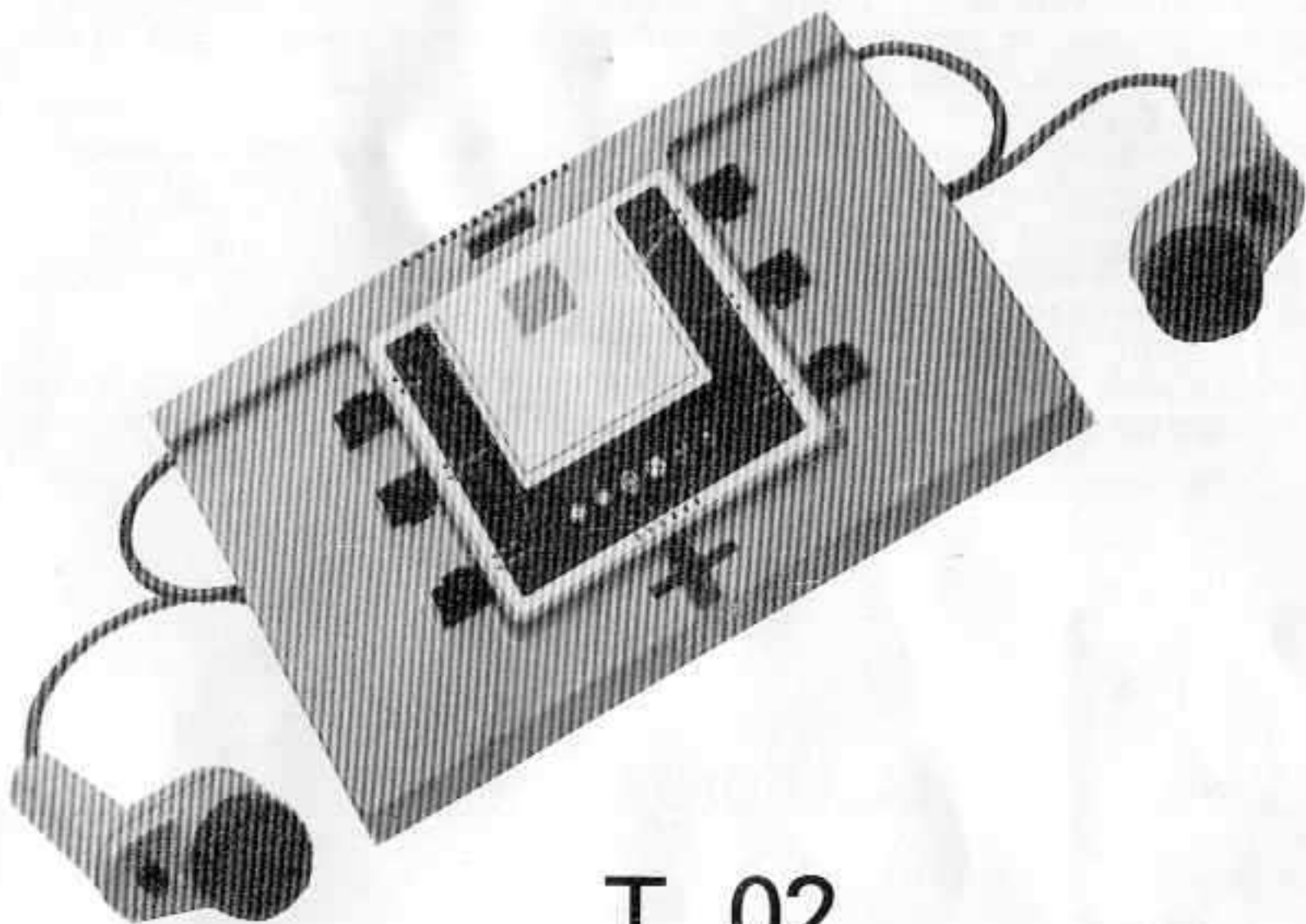


Mode d'emploi

JEU ELECTRONIQUE TELEVISE RADIOLA



T. 02

Radiola

GENERALITES

Le JEU ELECTRONIQUE TELEVISE T. 02 RADIOLA, transforme votre écran de télévision en court de tennis, terrain de football, fronton de pelote basque ou mur d'exercice, ultérieurement en stand de tir.

Différents réglages augmentent la difficulté des jeux permettant ainsi aux joueurs de perfectionner leur précision et leurs réflexes.

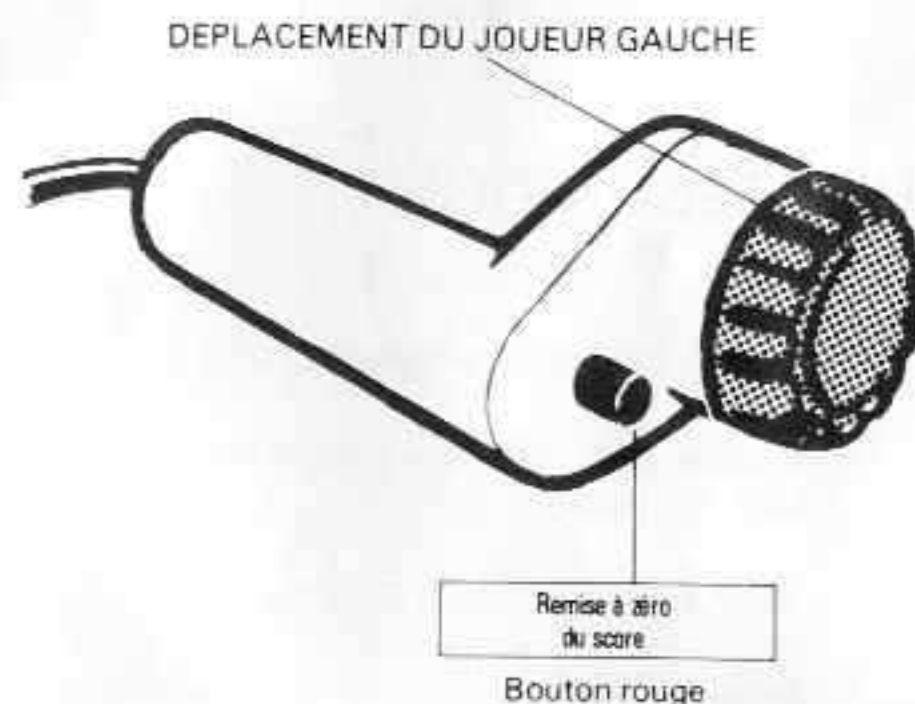
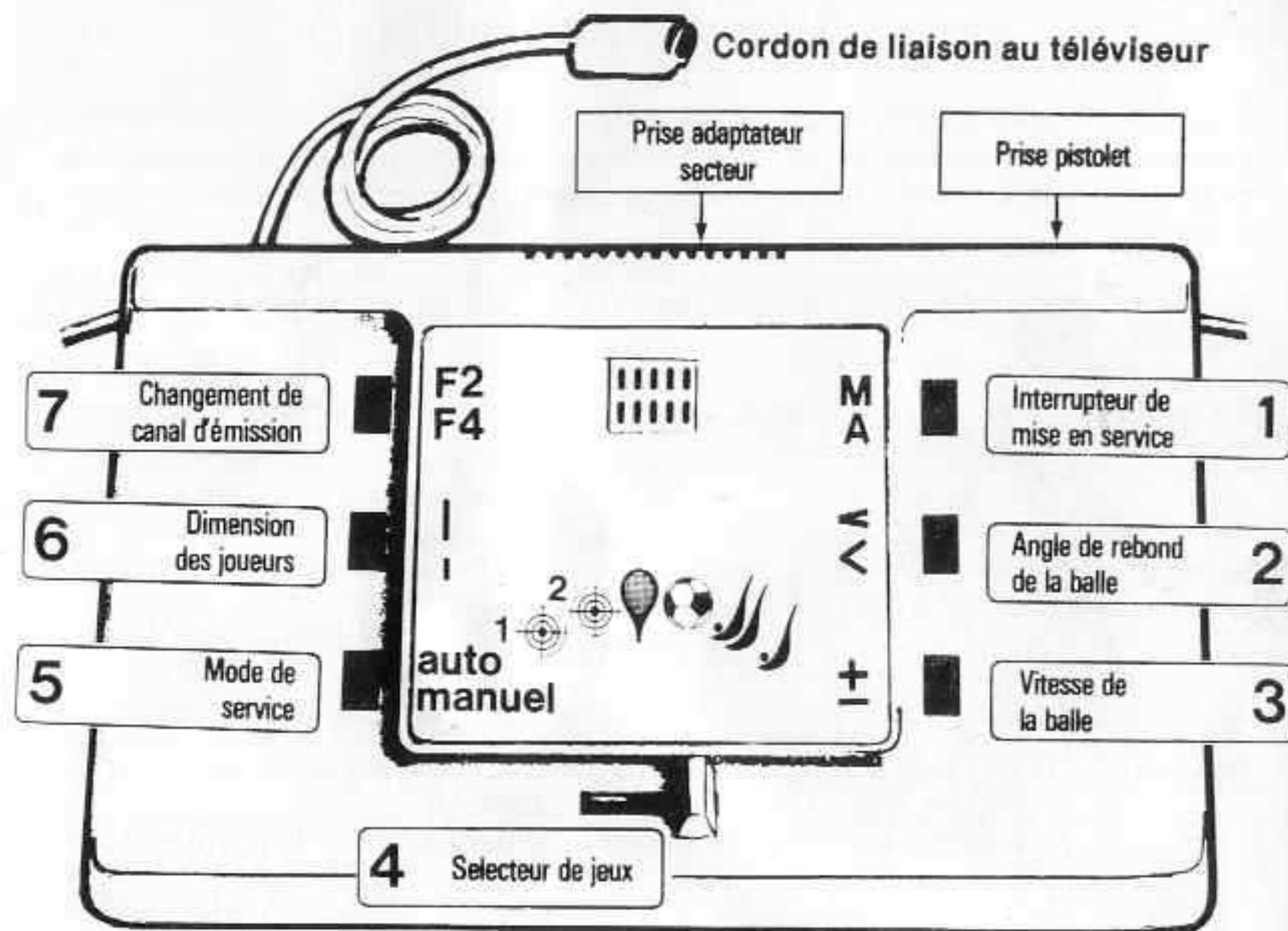
Pour utiliser le JEU ELECTRONIQUE TELEVISE T. 02 RADIOLA, il suffit de le raccorder à la prise antenne du téléviseur.

Un haut parleur émet trois tonalités différentes pour indiquer un rebond sur le mur, un renvoi par un joueur, ou la marque d'un point.

TABLE DES MATIÈRES

	PAGES
— Installation	3
— Utilisation	4
— Localisation des commandes	5
— Entretien, options	6
— Caractéristiques techniques	6
— Certificat de garantie	7-8

Les caractéristiques des appareils, des équipements ou accessoires figurant dans ce document sont données à titre indicatif et sont susceptibles de modifications.



INSTALLATION

UTILISATION

- 1 - **Piles.** Pour mettre les piles, retourner le jeu et ouvrir les deux trappes situées de chaque côté du fond. Mettre trois piles R 14 dans chaque compartiment, dans le sens indiqué au fond du compartiment.

REMARQUE : La prise "Jack" située au dos du jeu permet de brancher un adaptateur secteur référence RADIOLA N 6502, 9 volts. Les piles sont alors déconnectées automatiquement.

- 2 - **Branchement sur le téléviseur**
Débrancher l'arrivée d'antenne de la prise VHF du téléviseur (fiche orange sur les téléviseurs RADIOLA). Raccorder à sa place le cordon de liaison du jeu

- 3 - **Mise en service :** Mettre le jeu en marche avec l'interrupteur de mise en service ①. Allumer le téléviseur et sélectionner une touche 625 lignes non utilisée. A l'aide du mode d'emploi du téléviseur, programmer cette touche sur VHF bande 1. Régler l'accord pour obtenir l'image émise par le jeu sur le canal F4. Mettre le score à 0 par le bouton rouge de la poignée de commande gauche.

REMARQUE : si un émetteur diffuse déjà sur le canal F4, placer le commutateur ⑦ sur F2, puis rechercher l'accord pour obtenir l'image émise par le jeu.

IMPORTANT : pour éviter le marquage du tube du téléviseur, régler la lumière et le contraste de façon à ne pas avoir une image trop brillante.

- 1 - **Principe :** Le principe commun aux quatre jeux est que chaque joueur renvoie la balle soit à son adversaire, soit au mur (exercice). Le déplacement vertical d'un joueur est obtenu en faisant tourner le bouton situé dans la poignée de commande correspondante.

Score : si un joueur manque la balle, son adversaire marque un point. Les points sont affichés sur l'écran du téléviseur, et la partie est gagnée par le premier joueur qui totalise 15 points. Dans ce cas, les joueurs deviennent inactifs : la balle les traverse. Pour entamer une nouvelle partie, remettre le score à zéro par le bouton rouge situé sur la poignée de commande gauche.

Service : Le service s'effectue sur le joueur qui a perdu le point. La position "auto" du commutateur ⑤ assure un service automatique une seconde environ après la marque d'un point. La position "manuel" de ce commutateur permet d'effectuer le service de la balle en appuyant sur le bouton noir situé sur la poignée de commande droite.

- 2 - **Choix du jeu :** L'interrupteur de mise en service ① étant sur "marche", choisir, avec le selecteur de jeu ④ un des jeux décrits ci-dessous, puis appuyer sur le bouton de remise à zéro du score.

TENNIS — 2 JOUEURS : Si la balle est manquée par un joueur, son adversaire marque un point.

FOOTBALL — 2 JOUEURS : Chaque joueur possède un gardien de but et un avant placés sur la même ligne horizontale actionnés simultanément. Le point est marqué quand la balle passe dans le but.

PELOTE BASQUE — 2 JOUEURS : Les deux joueurs font face au fronton et doivent alternativement renvoyer la balle sur le fronton.

EXERCICE — 1 JOUEUR : Le joueur s'entraîne au mur. Il est actionné par la poignée de commande droite. Il est conseillé de mettre le commutateur ⑤ sur la position "manuel".

Pour varier le jeu, augmenter l'angle de rebond de la balle (commutateur ②) la vitesse de la balle (commutateur ③), ou diminuer la taille des joueurs (commutateur ⑥).

